

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Pada sub bab ini, penulis mengacu pada rumusan masalah untuk merancang *shot* sebagai visualisasi hubungan sahabat pada film “*Incomplete Set*”. Berdasarkan tinjauan pustaka, penulis melakukan proses *trial and error* dalam proses perancangan lalu melakukan proses analisis. Maka, penulis mendapatkan kesimpulan seperti berikut:

1. Topik *shot* merupakan wilayah yang sangat kompleks. Perlunya pengertian akan *shot* tidak sekedar *copy paste* lalu menerapkan pada rancangan. *Shot* sebagai bahasa visual dalam bercerita melalui film. Pada film “*Incomplete Set*”, *shot* menceritakan konsep sahabat menanggapi stereotip pada masyarakat dalam bentuk medium *hybrid animation*.
2. Walaupun pembahasan *shot* luas, tetapkan fokus pembahasan *shot* supaya konsep dan pesan moral dapat divisualkan sesuai kebutuhan. Posisi penulis sebagai sutradara memfokuskan pembahasan rancangan *shot* meliputi *storyboard*, *9 shot types*, *shot angles*, *mise en scene* dan komposisi *shot*.
3. Aspek teknis perlu diperhatikan terutama merancang *shot* dalam dua medium yang berbeda (para tokoh dalam bentuk 2d dan *environment* dalam bentuk 3d). Tidak lupa, memilih satu konsep cerita untuk diceritakan dalam bentuk *short hybrid animation*.

4. Melalui *shot*, penulis memperlihatkan sepasang sahabat yaitu Gumelar dan Maria Lestari mengikuti lomba tata rias walaupun fisik mereka tidak sesuai stereotip. Pada *scene 2 shot 1* dan *2*, Gumelar dan Maria Lestari mendapat hinaan dari para peserta. Tetapi, Gumelar dan Maria Lestari tetap mengikuti lomba sampai selesai. Pada *scene 3 shot 9*, hubungan kedua tokoh semakin erat walaupun tujuan Gumelar tetap tidak tercapai yaitu juara 1. Walaupun demikian, Maria Lestari tetap menghibur Gumelar sehingga harta karun sebenarnya yaitu sahabat sendiri (*scene 3 shot 15*).

## 5.2. Saran

Penulis menyadari penulisan laporan dan pembuatan "*Incomplete Set*" masih jauh dari kata sempurna. Maka, penulis memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Pentingnya memiliki pemahaman lanjut mengenai *shot* sebagai topik penciptaan. Selain pemahaman akan topik, perlunya melakukan riset dalam menentukan konsep dan pesan cerita yang hendak diceritakan dalam bentuk film. Pahami teori mengenai *shot* dan pantang menyerah untuk mencari referensi supaya terciptanya komunikasi antara diri sendiri dan para individu yang membantu (dosen pembimbing, rekan kelompok, narasumber, dsb).
2. Jika merancang *shot*, perlu diingat bahwa posisi tersebut sebagai kunci (*director*) yang memegang keberlangsungan film (mulai dari tahap pre-produksi sampai pra-produksi). Dalam merancang *storyboard*, perhatikan aspek komposisi supaya *shot* yang hendak dirancang tidak beda jauh dengan *final look*.

3. Terakhir, tetapkan satu konsep cerita yang dapat tersampaikan dalam bentuk *short animation*. Terlepas kebebasan dalam penggunaan medium, pilihlah medium yang dikuasai supaya tahap pengerjaan berjalan dengan baik dan pesan cerita tersampaikan kepada penonton.